DAS WEHRSCHACH



Einführung und Spielerläuterungen

Inhalt

DAS WEHRSCHACH



Einführung
und
Erläuterungen
durch Eröffnungspartien, Studien und Probleme

Von
K. O. Schmeißer
unter Mitwirkung von Kurt Paetzold

Zweite Auflage

Verlag „Die Wehrmacht", Berlin
1940

Druck von Ernst Hedrich Nachf. (Druckerei Seemann), Leipzig

Das Gebot der Wehrbereitschaft fordert auch Schulung des Geistes im ernsthaften Spiel. Ein bescheidenes Mittel zum Zweck ist das „Wehrschach", das von alt und jung gespielt werden kann und auf Grund taktischer Überlegungen zu folgerichtigem Denken zwingt. Die vorliegende Druckschrift soll das Spiel einführen, seine Verbreitung unterstützen und überall freudiges Interesse für das „Wehrschach" hervorrufen.

Berlin, den 21. Dezember 1938

von Stülpnagel

General der Infanterie z. V.

I. Die Entstehung des Wehrschachs

Wie Sitten, Bräuche, Lieder und Lebensgewohnheiten, so sind auch Spiele ein getreues Spiegelbild der Seele und des Gemüts eines Volkes. Auch Spiele, insbesondere Verstandesspiele, können ein Volk dazu erziehen, seine politische Lage zu erkennen, so wie das japanische Go-Spiel es durch Jahrhunderte tat. Im Charakter seiner Spiele und Lehren lebt der Charakter eines Volkes; das gilt für Brettspiele ebenso wie für Wett- und Kampfspiele, Volksfeste und dergleichen. Wenn eine Schlacht beendet war, überdachten oft Führer wie Mitkämpfer nochmals den Verlauf des Kampfes, erwogen sie nachträglich die Möglichkeiten, die sich aus anderer Kräftegruppierung oder anderer Taktik ergeben hätten. Bei Kriegernaturen war das ein wesensgemäßer Trieb, in dem doch mehr steckte, der nahe der Wirklichkeit stand. Mit flachen Steinen, Perlen, Holzstücken u. dgl. wurden die Kampfeinheiten wieder gekennzeichnet; ein paar Felder, in den Sand gezeichnet, markierten die Kampffronten.

So mag das am weitesten bekannte Spiel der Indo-Arier, das Schachspiel, entstanden sein. Von Geschlecht zu Geschlecht sind durch Jahrtausende das Spiel und seine Regeln überliefert worden; seine Herkunft ist jedoch nur unvollständig auf unsere Tage gekommen, ja, die Schachwelt der letzten Jahrzehnte hat die ursprüngliche innere Beziehung zum Wesen dieses königlichen Spiels fast gänzlich verloren. Es unterliegt keinem Zweifel, daß das alte Schach vergeistigt ist. Die Brettsteine sind Figuren ohne tieferen Gehalt, ohne symbolischen Hintergrund geworden und stellen lediglich Kampfwerte zur Durchführung einer abstrakten Gedankenschlacht dar. Damit ist das Schachspiel gewissermaßen zum Selbstzweck geworden.

Vielfache Versuche, den Kampf- und Siegspielcharakter des ver-

geistigten altindischen Schachspiels der jeweiligen Kriegstechnik und Kriegsführung anzupassen und auf militätrische Regeln abzustimmen, sind bisher daran gescheitert, daß die Schwierigkeiten, die der Anwendung neuzeitlicher militärischer Grundregeln auf einem schachbrettähnlichen Geländeplan entgegenstanden, nicht überwunden wurden. Bereits vor eineinhalb Jahrhunderten, im Jahre 1779, veröffentlichte Wielands Zeitschrift „Der Teutsche Merkur" eine „Anzeige eines neu erfundenen Kriegsspieles", in der der Braunschweiger Mathematiker Hellwig versucht, „die großen Manövres des Krieges durch ein schachähnliches Spiel für zwey Personen sinnlich vorzustellen". Aber auch Hellwig kommt zu der Überzeugung, daß es schwierig ist, „die vielen Gegenstände der Kriegskunst auf einem kleinen Terrain darzustellen", sieht aber anderseits die Möglichkeit, „den Schüler der Taktik auf den Schauplatz des Krieges zu führen, um ihm spielend Unterricht zu erteilen und den Jüngling vom nichtswürdigen Zeitverderb zurückzuhalten".

Der Braunschweigische Magister hat zweifellos ein gutes militärisches Talent besessen, seine Forderungen an ein vollendetes Kriegsspiel haben auch heute noch Geltung. Das Goethesche Zeitalter und die nachfolgenden politischen Erschütterungen mögen wohl nicht dazu angetan gewesen sein, die Verwirklichung der beachtenswerten Idee Hellwigs zu ermöglichen und zu sichern, die seine Idee sicherlich verdiente. Seitdem sind die Schwierigkeiten für ein solches Spiel infolge Verwendung schnell und leicht beweglicher Kampfmittel und wegen der dadurch schwieriger gewordenen Kampftaktik neuzeitlicher Feldheere noch bedeutend gewachsen, aber gerade dies reizte, diese Schwierigkeiten zu meistern. So hat nun in dem neuen Wehrschach „Taktik" die Grundidee Hellwigs die zur Förderung des Wehrgedankens dringend erwünschte praktische Verwirklichung gefunden.

Das Wehrschach hat vom alten Schach lediglich die Kampfidee und den Namen übernommen, stellt aber sonst ein völlig neues Spiel dar, bei dem nach neuen, übersichtlich aufgestellten Regeln auf einem neuen Geländeplan (Planbrett) mit zeitgemäßen Wehrfiguren gekämpft wird. Die Kriegführung der Neuzeit mit der Vielzahl tech-

nischer Waffengattungen, wie Artillerie aller Kaliber, Panzerwagen aller Typen und Flieger aller Gattungen, hat unzweifelhaft die tieferen militärischen Zusammenhänge dem Verständnis des Laien zum größten Teil entzogen, obwohl alle Volkskreise dieser lebenswichtigen Frage heute das größte Interesse entgegenbringen. Nicht jeder hat aber Gelegenheit und genügend Zeit, sich aus der einschlägigen militärischen Literatur diejenigen Kenntnisse zu erwerben, die ihm die Kunst neuzeitlicher Kriegführung näherbringen. Die Gefahr, aus der theoretischen Darstellung strategischen und taktischen Handelns durch die Literatur ein unrichtiges Bild zu erhalten, ist zudem viel zu groß, weil es kaum möglich ist, an Hand von Beispielen neuzeitliche Feldschlachten in ihren Grundzügen wirksam darzustellen und das Zusammenwirken der verschiedenen Waffengattungen kennenzulernen. Bei der Schaffung des neuen Wehrschachs „Tak-Tik" hatten deshalb die Urheber, Luftfahrtjournalist Rud. J. Schmeißer und Amtsrat a. D. Otto Schmeißer, sowie ihre militärischen Berater in ihrer langjährigen, eingehenden wissenschaftlichen Vorarbeit das große Ziel im Auge, den militärischen Laien Kampftaktik und Einsatzweise neuzeitlicher beweglicher Kampfmittel, wie Artillerie, Panzerkampfwagen, leichte und schwere Kampfflugzeuge, und ihr Zusammenwirken mit der „Königin der Schlacht", der Infanterie, zu zeigen. Hierzu war eine Neugestaltung der Figuren zwingende Notwendigkeit, wobei lediglich die entscheidenden Waffengattungen neuzeitlicher Feldheere in symbolisierter Form dargestellt wurden. Damit erhielten die einzelnen Schachfiguren Sinn und Gehalt.

Im Krieg sind Sieg und Niederlage wesentlich abhängig von der Beschaffenheit des Geländes, in dem sich die kämpfenden Heere bewegen; deshalb gehört auch zu einem vollwertigen Kriegslehrspiel die Beachtung dieses oft entscheidenden Merkmals. Das Planbrett des Wehrschachs trägt dem Rechnung und hat eine Gestaltung erhalten, die eine neuzeitliche bewegliche Kriegführung berücksichtigt. Die Neuartigkeit des Geländeplanes stellt beide Parteien vor stets wechselnde, immer wieder fesselnde taktische Aufgaben und den Beherrscher des Wehrschachs auch vor spannende strategische Ziele.

So zeigt sich nun das Wehrschach als ein neuer und besonderer Typ eines Kampf- und Lehrgeräts, das vom Spieler stete Aufmerksamkeit, scharfe Beobachtungsgabe und folgerichtiges Denken sowie Scharfsinn und Entschlußkraft verlangt und zugleich ein gutes Einfühlungsvermögen in militärtaktische Grundbegriffe und Grundsätze beansprucht. Der wehrerzieherische Wert des Wehrschachs, besonders für die Jugend, liegt auch darin, daß durch die Kampfregeln ein sehr wichtiger Umstand zwangsläufig verankert ist, nämlich unsere heutige Wehrpsychologie und Kampfkameradschaft, bestehend in gemeinsamem Waffeneinsatz und treuem Zusammenhalten, in gegenseitiger Waffenunterstützung und Deckung in Angriff und Abwehr.

Es liegt somit ein tiefer erzieherischer Sinn im Wehrschachsport: er ist eine wertvolle und fesselnde Geistesschulung und eine beachtliches Mittel zur Förderung der Wehrerziehung; außerdem dient er dem großen Gedanken, daß Volk und Wehrmacht zusammengehören. Ein wehrhaft denkendes Volk wird aber stets ein Hort des Friedens sein.

II. Beschreibung des Wehrschachs

1. Das Wehrschachbrett

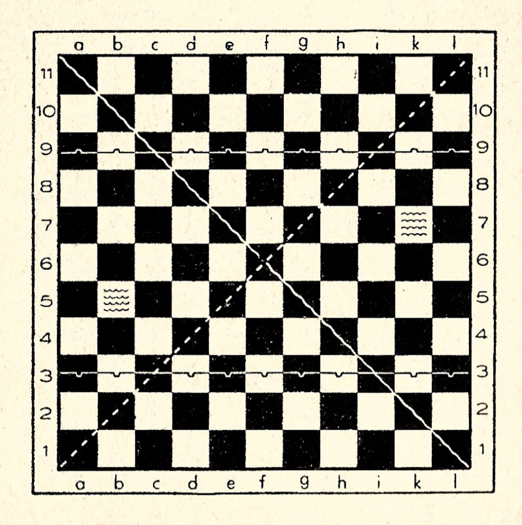
Das quadratische Wehrschachbrett ist, wie umstehende Abbildung zeigt, in 11 mal 11 quadratische Schwarz-Weiß-Felder eingeteilt, so daß insgesamt 121 Felder vorhanden sind. Diese dienen den Waffenfiguren für ihre Bewegungen („Schritte" oder „Züge"). Die senkrecht verlaufenden Felderreihen sind auf dem unteren und dem oberen Rande des Schachbretts in alphabetischer Reihenfolge von links nach rechts mit den Buchstaben a bis l, die waagerecht verlaufenden Felderreihen auf den beiden Seitenrändern des Schachbretts von unten nach oben fortlaufend mit den Zahlen 1 bis 11 bezeichnet.

Die vier Eckfelder heißen also: a 1, a 11, l 1, l 11. Alle vier Eckfelder sind schwarze Felder. Sowohl in den senkrechten wie auch in den

waagerechten Reihen wechseln schwarze und weiße Felder miteinander ab, so daß das Bild eines größeren Schachbrettes entsteht.

Die durch Wellenlinien kenntlich gemachten Felder b 5 und k 7 stellen Seengebiete dar.

Von l 1 bis a 11, also durch die von rechts unten nach links oben



diagonal verlaufenden schwarzen Felder, ist eine Flußlinie gezogen.

Von a 1 bis l 11 verläuft diagonal von links unten nach rechts oben durch die Schwarzfelder eine durch Schwarz-Weiß-Striche angedeutete strategische Hauptstraße (zugleich Bahnlinie). Sie dient der schnelleren Bewegung der Truppen und Kampfmittel.

Ferner zieht sich durch die Felderreihen 3 und 9 je eine waagerechte Abgrenzungslinie. Diese Abgrenzungslinien kennzeichnen die vordersten Hauptstellungen des Aufmarschgebiets jeder Partei.

2. Die Wehrschachfiguren und ihre Aufstellung

2. A. Die Figuren

Das Wehrschach wird von zwei gegeneinander kämpfenden Personen mit gleich starken Parteien „Blau" und „Rot" gespielt. Jede Partei verfügt in der Anfangsstellung (Eröffnung einer Partie) über 18 Figuren, und zwar über

6 Infanteriefiguren (I)	4 Artilleriefiguren (A)
1 Hauptfigur (H)	2 Jagdfliegerfiguren (F)
3 Panzerkampfwagenfiguren (P)	2 Kampffliegerfiguren (F)

In der Infanteriefigur sind die Infanterie, MGK., Pioniere und dergleichen verkörpert. Die Hauptfigur versinnbildlicht die Wehrkraft der Heimat. Die Artilleriefigur stellt zugleich schwere und leichte Artillerie, einschließlich der Flakwaffe, dar, während die Fliegerfiguren die verschiedenen Gattungen der Luftwaffe umfassen.

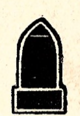
Graphische Darstellung der Figuren:



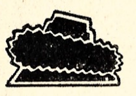
Infanterie



Hauptfigur



Artillerie



Panzerkampfwagen



Jagdflieger

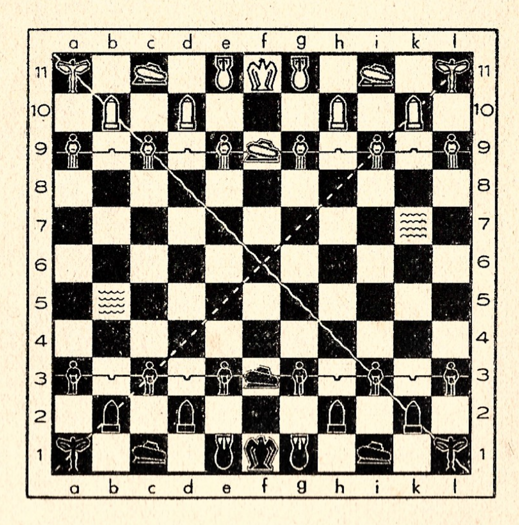


Kampfflieger

2. B. Aufstellung der Figuren

Vor Kampfbeginn nehmen die blauen Figuren auf den Felderreihen 1, 2 und 3, die roten Figuren auf den Felderreihen 9, 10 und 11 die hierunter abgebildete Aufstellung.

Dies ist die Anfangsstellung oder „Grundstellung" der Figuren. Der Raum, in dem diese Grundstellung einzunehmen ist, wird das „A u f m a r s c h g e b i e t" genannt.



Es ist zwar ohne Bedeutung, wenn die Aufstellung der Figuren ausnahmsweise auch anders stattfindet, das heißt, wenn die blauen Figuren die hier für die rote Partei vorgesehene Aufstellung nehmen. Man gewöhne sich aber an die angegebene einheitliche „Grundstellung", sie erleichtert das Verfolgen und das Nachspielen von Partien. Für die Lösung von Problemen ist diese Grundstellung beinahe unerläßlich.

III. Erläuterungen

1. Das „Ziehen" der Figuren

Das Versetzen einer Figur von einem Feld auf ein anderes wird als „Zug" bezeichnet. Es darf aber, abgesehen vom „Schlagen" (vgl. Abschn. III Ziff. 2), keine Figur ein Feld besetzen, auf dem sich schon eine eigene oder eine feindliche Figur befindet. Den beiden Parteien steht in abwechselnder Folge jedesmal ein „Zug" zu. Dabei gilt das „Schlagen" einer feindlichen Figur ebenfalls stets als „Zug".

Alle Figuren dürfen nach allen Richtungen hin „ziehen", also sowohl vorwärts, rückwärts und seitwärts als auch „schräg" vorwärts und rückwärts, das heißt in den Diagonalen der Felder. Keiner Figur ist aber das „Ziehen" über eigene oder feindliche Figuren hinweg erlaubt, mit Ausnahme der Fliegerfiguren; sie allein haben naturgemäß das Recht zum Überfliegen gewisser Figuren (vgl. Abschn. III Ziff. 1 E). Man halte sich bei der Auslegung aller Wehrschachregeln stets an die militärischen Wirklichkeiten, denen das Wehrschach entlehnt und angepaßt ist.

Hinsichtlich des Flußlaufs 11—a 11 gilt für die Hauptfigur und für alle Erdwaffen-Figuren, also ausgenommen die Flieger, die natürliche und selbstverständliche Beschränkung, daß sie nicht auf dem Flußlauf entlang ziehen dürfen. Es darf beispielsweise keine Erdwaffe von h 4 nach g 5 oder f 6 ziehen, sie kann jedoch diese Felder aus der anderen Felderdiagonale oder von der Seite überqueren oder besetzen. Eine Erdwaffe kann z. B. auch, um von h 4 nach g 5 zu gelangen, zunächst h 4—h 5 ziehen und mit dem Zug von h 5 nach g 5 gehen, sie darf aber keinesfalls den Flußlauf zum Ziehen benutzen.

Die Seenfelder b 5 und k 7 dürfen als naturbedingte Hindernisse von keiner Figur besetzt oder durchzogen werden. Lediglich die Flieger haben das Recht, auch diese Felder zu überfliegen, sie dürfen sie aber ebenfalls nicht besetzen.

1. A. Das Ziehen der Infanterie (I)

Die Infanteriefigur zieht stets nur e i n Feld. Eine Infanteriefigur darf also jedes der 8 Nebenfelder besetzen, sie darf aber nicht über ein Nachbarfeld hinaus ziehen. Befindet sich jedoch eine Infanteriefigur auf einem Feld der als „Hauptstraße" gekennzeichneten Diagonale a 1—l 11, so steht es ihr frei, auf dieser b i s zu vier Felder weit zu ziehen, und zwar in beiden Richtungen der Hauptstraße, sofern der Weg nicht durch Figuren versperrt ist. Eine Infanteriefigur kann also beispielsweise vom Feld d 4 aus folgende Felder besetzen:

d 5, e 5, f 6, g 7, h 8, e 4, e 3, d 3, c 3, b 2, a 1, c 4 und c 5.

1. B. Das Ziehen der Hauptfigur (H)

Die Hauptfigur darf 1 bis 2 Felder weit ziehen. Die blaue Hauptfigur darf also von ihrem Ursprungsfeld f 1 aus nach f 2 oder f 3 ziehen (vorwärts). Sie darf ferner nach rechts und links seitwärts ziehen, also von f 1 nach g 1 oder h 1, sowie nach e 1 oder d 1. Sie darf aber auch „schräg", d. h. in der Diagonale, bis zu 2 Felder ziehen. Sie zieht also auch von f 1 nach g 2 oder nach h 3, ebenso von f 1 nach e 2 oder d 3. Steht H auf f 3, so kann sie auch rückwärts, d. h. nach f 2 oder nach f 1 ziehen.

Die beiden Hauptfiguren sind als einzige der Beschränkung unterworfen, über ihr Aufmarschgebiet - das sind für die blaue Partei die Felderreihen 1 bis 3 und für die rote Partei die Felderreihen 9 bis 11 (s. Abschn. II Ziff. 2 B) - nicht hinaus ziehen zu dürfen. Blau H kann also z. B. nicht nach einem Feld der Reihe 4 oder 5 ziehen und Rot H nicht nach einem Feld der Reihe 8 oder 7.

1. C. Das Ziehen des Panzerkampfwagens (P)

Der Panzerkampfwagen zieht 1 bis 3 Felder weit. Er braucht also nicht drei Felder weit zu ziehen, sondern kann auch nur 1 oder 2 Felder weit rücken. Der Panzerkampfwagen hat als einzige Figur das Recht, auch „im rechten Winkel" zu ziehen, das heißt, er hat außer der Möglichkeit, bis zu drei Felder in beliebiger Richtung zu ziehen, noch das

Recht, bei einem D r e i f e l d e r z u g e i n m a l im rechten Winkel abzuschwenken. Der rechtwinklige Zug ist jedoch nur in gerader Richtung, nicht auch „schräg", zulässig. Der „Zug" im rechten Winkel muß also stets parallel zu den waagerechten oder senkrechten Umgrenzungslinien der Felder verlaufen, wie die beiden Skizzen auf Seite 16 zu Ziffer 3 für das Schlagen des Panzerwagens zeigen.

Ebenso wie die Infanterie darf der Panzerkampfwagen auf der Hauptstraße 1 bis 4 Felder weit ziehen. Steht beispielsweise ein Panzerkampfwagen auf f 6, so kann er von hier aus nach f 9, g 8, h 7, i 6, h 5, g 4, f 3, e 4, d 5, c 6, d 7 oder e 8 ziehen, sofern die Zwischenfelder figurenfrei sind. Die genannten Felder sind, wenn man von der Hauptstraßendiagonale a 1—l 11 absieht, die am weitesten entfernten Felder, die P erreichen kann. Auf der Hauptstraße kann der Panzerwagen 4 Felder weit, also von f 6 aus bis b 2 oder k 10 gelangen. Der Panzerwagen braucht aber, wie schon gesagt, nicht unter voller Ausnutzung seiner Zugmöglichkeiten zu ziehen, er kann auch nach jedem Durchgangsfeld ziehen, das zwischen seinem Ausgangsfeld und den für ihn weitesten Zugmöglichkeiten liegt.

1. D. Das Ziehen der Artillerie (A)

Die Artillerie zieht 1 bis 4 Felder weit, auch auf der Hauptstraße (Diagonale a 1—l 11).

Befindet sich beispielsweise eine Artilleriefigur auf e 5, so kann sie von dort aus mit dem nächsten Zug folgende Felder besetzen: e 6, e 7, e 8, e 9; f 6, g 7, h 8, i 9; f 5, g 5, h 5, i 5; f 4, g 3, h 2, i 1; e 4, e 3, e 2, e 1; d 4, c 3, b 2, a 1; d 5, c 5 (aber nicht mehr b 5 oder a 5); d 6, c 7, b 8 oder a 9.

1. E. Das Ziehen der Flieger (Luftwaffe) (F)

Beide Typen der Fliegerfiguren, die Kampfflieger- und die Jagdfliegerfigur, haben gleiche Bewegungsmöglichkeit, sie ziehen 1 bis 5 Felder weit. Die Flieger sind die einzigen Figuren, die über alle eigenen und feindlichen Figuren in beliebiger Richtung hinwegziehen

dürfen, nur nicht über feindliche Artillerie (sie stellt zugleich „Flak" dar) und nicht über feindliche Flieger (sie stellen auch „Luftsperre" dar). Die Beschränkung der Flußlaufdiagonale gilt aber nicht für die Flieger. Sie haben also das Recht, wie nach allen Richtungen, so auch auf dem Flußlauf l 1—a 11 und auf der Hauptstraße a 1—l 11 bis zu 5 Felder weit zu ziehen. Sie dürfen auch als einzige die Seenfelder b 5 und k 7 überfliegen, dagegen dürfen auch sie die Seenfelder nicht besetzen.

Wenn beispielsweise ein Flieger das Feld f 6 besetzt hat, so stehen ihm, da er bis 5 Felder weit ziehen darf, vorwärts, seitwärts, rückwärts und in den beiden Diagonalen je 5 Felder, mithin insgesamt 8 mal 5 = 40 Felder insoweit zur Verfügung, als diese Felder ihm nicht durch feindliche Artillerie oder feindliche Flieger versperrt sind.

2. Das „Schlagen" der Figuren

Wie schon beim „Ziehen" der Figuren erwähnt ist, darf keine Figur ein Feld besetzen, das bereits von einer eigenen oder einer feindlichen Figur besetzt ist. Dagegen dürfen alle Figuren unter bestimmten Voraussetzungen feindliche Figuren „schlagen", das heißt, der Angreifer darf die geschlagene feindliche Figur wegnehmen. Die geschlagene Figur darf dann am Spiel nicht mehr teilnehmen. Das „Schlagen" ist aber kein Zwang; man kann also auch, anstatt zu schlagen, einen beliebigen anderen Zug ausführen. Wie das „Ziehen" (vgl. Abschn. III Ziff. 1) gilt auch das „Schlagen" stets als „Zug".

Man unterscheidet folgende drei Arten des Schlagens:

a) Schlagen durch „geraden Angriff",

b) Schlagen durch „gerade oder schräge Einschließung",

c) Schlagen durch „Zusammenwirken von Artillerie und Luftwaffe".

Es steht im Belieben der Spieler, sich nur auf die Schlagmöglichkeit a (Schlagen durch geraden Angriff) zu beschränken. Für diesen Fall ist vor Spielbeginn zu vereinbaren, daß die beiden Schlagmöglichkeiten b (Schlagen durch Einschließung) und c (Schlagen durch Zusammenwirken von Artillerie und Luftwaffe), oder auch nur eine von

diesen beiden Schlagmöglichkeiten, nicht anwendbar sein sollen. Das Endziel, das ist die Entscheidung gemäß Abschn. III Ziff. 3, wird dadurch nicht berührt.

Bei Turnierspielen kommt eine Einschränkung der Schlagmöglichkeiten nicht in Betracht.

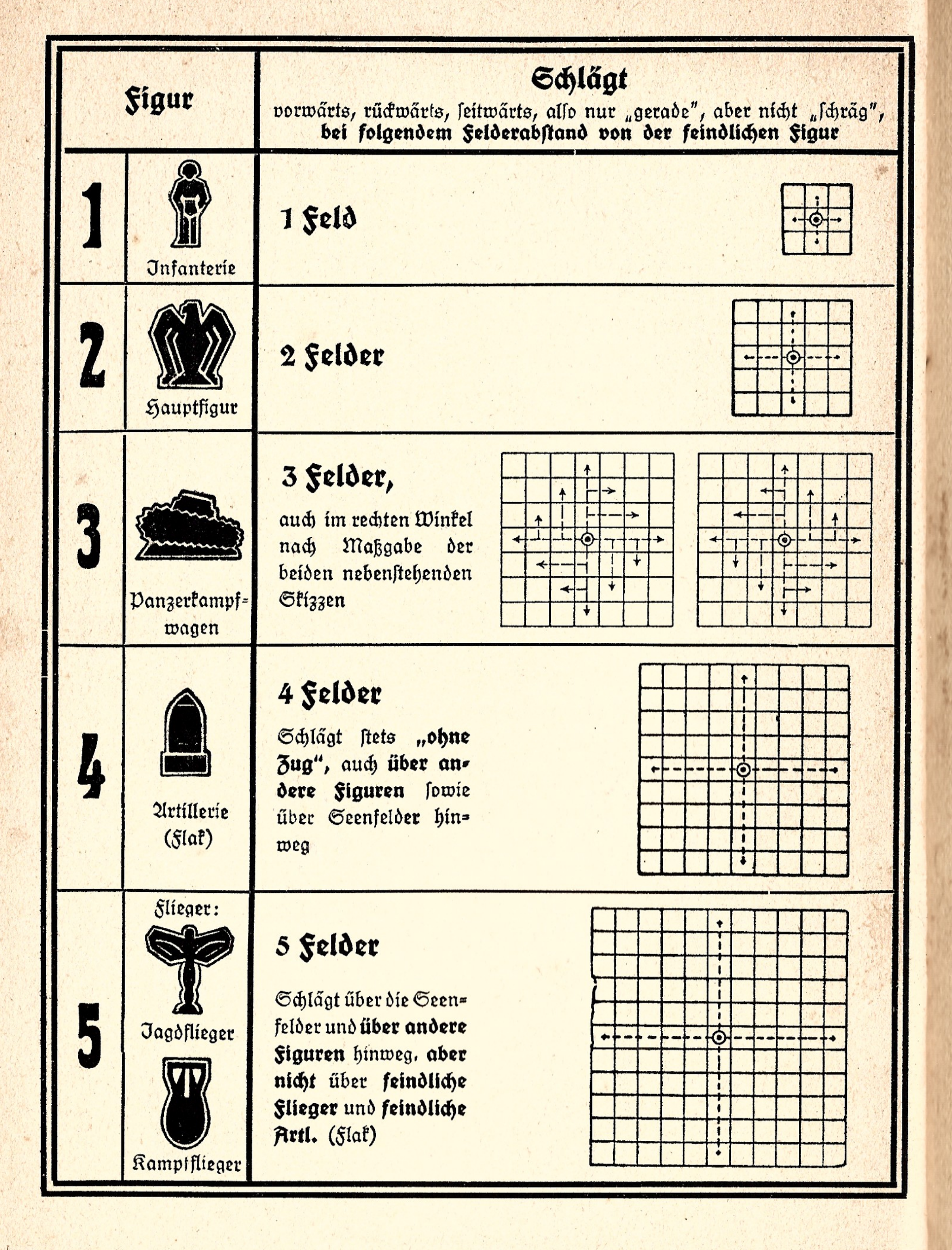
a) Schlagen durch „geraden Angriff"

Eine Figur kann nie allein schlagen, sondern stets nur in Verbindung mit einer zweiten, ebenfalls schlagberechtigten beliebigen Figur der eigenen Partei. Schlagberechtigt ist eine angreifende Partei dann, wenn sie mit zwei beliebigen eigenen Figuren eine beliebige feindliche Figur „bedroht", das heißt, wenn sie unter Ausnutzung ihrer vollen Zugmöglichkeit in „gerader", mithin in senkrechter oder waagerechter Linie - nicht aber in der Diagonale -, das Feld der feindlichen Figur erreichen kann. Die Bedrohung bzw. Schlagberechtigung besteht also bei folgendem Felderabstand von der feindlichen Figur:

Infanterie	1 Feld
Hauptfigur	2 Felder
Panzerkampfwagen	3 Felder
Artillerie	4 Felder
Flieger	5 Felder

Diese Abstände dürfen aber, wie schon erwähnt, nicht in der Diagonale liegen, weil in der Diagonale (Schrägrichtung) keine Figur bedroht wird. Eine Bedrohung bzw. das Schlagen geschieht also nur in „gerader" Richtung, das heißt nur vorwärts oder seitwärts oder rückwärts, und beim Panzerkampfwagen auch im rechten Winkel, jedoch ebenfalls nur „gerade".

Für das Schlagen durch „geraden Angriff" ist zu beachten, daß selbstverständlich weder Infanterie noch Hauptfigur oder Panzerkampfwagen über andere Figuren hinweg schlagen dürfen. Der Panzerkampfwagen kann naturgemäß auch nicht über die Seenfelder hinweg schlagen. Wohl aber ist der Artillerie und den Fliegern das Schlagen über andere Figuren



	Figur	Schlägt vorwärts, rückwärts, seitwärts, also nur „gerade", aber nicht „schräg", **bei folgendem Felderabstand von der feindlichen Figur**
1	Infanterie	**1 Feld**
2	Hauptfigur	**2 Felder**
3	Panzerkampf-wagen	**3 Felder,** auch im rechten Winkel nach Maßgabe der beiden nebenstehenden Skizzen
4	Artillerie (Flak)	**4 Felder** Schlägt stets **„ohne Zug"**, auch **über andere Figuren** sowie über Seenfelder hinweg
5	Flieger: Jagdflieger Kampfflieger	**5 Felder** Schlägt über die Seenfelder und **über andere Figuren** hinweg, **aber nicht** über **feindliche Flieger** und **feindliche Artl.** (Flak)

sowie über die Seenfelder hinweg erlaubt, einem Flieger aber nur dann, wenn zwischen ihm und der bedrohten feindlichen Figur sich kein feindlicher Flieger (Luftsperre!) oder keine feindliche Artillerie (Flak!) befindet.

In nebenstehender Tafel ist die Schlagberechtigung der 5 Waffengattungen übersichtlich angegeben.

Hier ein Beispiel für das Schlagen durch „geraden Angriff": Steht eine beliebige rote Figur auf c 2 und eine blaue Infanteriefigur auf c 1, eine zweite blaue Infanteriefigur auf b 2, so kann eine der beiden blauen Infanteriefiguren die rote Figur schlagen, denn die blauen Infanteriefiguren befinden sich von der roten Figur je ein Feld in senkrechter bzw. in waagerechter Richtung entfernt. Stände die eine der blauen Infanteriefiguren auf c 1, die andere aber nicht auf b 2, sondern auf b 1, so könnte die rote Figur auf c 2 nicht geschlagen werden, weil b 1—c 2 die Schrägrichtung (Diagonale) ist und in der Schrägrichtung keine Schlagberechtigung besteht.

Das Schlagen geschieht in der Weise, daß die schlagende Partei die bedrohte Figur wegnimmt und mit einer ihrer beiden angreifenden Figuren das frei gewordene Feld besetzt. Eine Ausnahme von dieser Regel bildet die Artilleriefigur. Diese schlägt stets „ohne Zug", das heißt, eine Artilleriefigur besetzt niemals das Feld der geschlagenen Figur, sondern verbleibt auf ihrem Felde. In diesem Falle wird das Feld von der andern bedrohenden Figur besetzt. Ist auch diese eine Artilleriefigur, so bleiben beide Artilleriefiguren auf ihren Feldern. Das Wegnehmen der geschlagenen Figur gilt auch in diesem Fall als „Zug".

Steht beispielsweise auf c 2 eine rote Figur, auf c 1 eine blaue Infanteriefigur und auf g 2 eine blaue Artilleriefigur, so kann Blau die rote Figur schlagen, wenn Blau in dieser Stellung am Zuge ist. Dieses Schlagen kann nur so geschehen, daß Blau I c 1 unter Wegnahme der roten Figur das Feld c 2 besetzt, nicht aber so, daß etwa Blau A g 2 auf das Feld c 2 rückt.

Aus diesem Beispiel ist auch ersichtlich, daß bei der zum Schlagen notwendigen Doppelbedrohung verschiedene Waffengattungen zu-

sammenwirken können und es nicht etwa erforderlich ist, daß die Bedrohung von zwei Figuren gleicher Waffengattung ausgehen muß. Beispielsweise würde eine rote Figur auf c 2, neben der eine blaue Infanteriefigur auf c 1 steht, auch durch einen auf a 1 oder a 3 oder b 4 oder c 5 oder d 4 oder e 3 oder f 2 oder e 1 stehenden blauen Panzerkampfwagen die erforderliche Doppelbedrohung erfahren. Das gleiche wäre der Fall, wenn statt des Panzerkampfwagens die blaue Hauptfigur auf a 2 oder e 2 stände. Ebenso könnte die rote Figur auf c 2, die von Blau I c 1 erstmalig bedroht ist, durch einen auf c 7 oder h 2 stehenden blauen Flieger die zum Schlagen notwendige Doppelbedrohung erleiden.

Hinsichtlich der Hauptfiguren wird noch darauf hingewiesen, daß sie über ihre Hauptstellungen 3 bzw. 9 hinaus im „geraden Angriff" nicht schlagberechtigt sind, weil sie laut Abschn. III Ziff. 1 B ihre Hauptstellungen nicht überschreiten dürfen. Stände z. B. Blau H auf c 3, Rot I auf c 5 und Blau I auf d 5, so könnte Rot I c 5 nicht geschlagen werden, obgleich Blau H c 3 den notwendigen Zweifelderabstand hat und von Blau I d 5 bedroht ist; denn in diesem Falle gilt der Zweifelderabstand von Blau H nicht als Bedrohung. Zu vgl. jedoch Abschn. III Ziff. 2 b (Schlagen durch „gerade oder schräge Einschließung").

Beim Panzerkampfwagen, der 3 Felder weit und auch im rechten Winkel schlägt, ist zu beachten, daß er wegen des zulässigen Winkelzuges ein anderes Feld meistens auf zwei Wegen erreichen und folglich bedrohen kann. Steht z. B. auf f 6 eine blaue Panzerwagenfigur und auf g 8 eine rote Infanteriefigur, so kann diese auf zwei Wegen von Blau P erreicht und somit geschlagen werden. Der eine Weg ist: f 6—f 7—f 8—g 8; der andere Weg ist: f 6—g 6—g 7—g 8. Um I g 8 zu schützen, genügt es also nicht, dem blauen Panzerwagen f 6 etwa nur den einen der beiden Wege nach g 8 zu verlegen, vielmehr müssen zum Schutze beide Wege versperrt sein.

In der praktischen Partie wird aber oft der Fall vorliegen, daß einem angreifenden Panzerwagen sowieso nur ein einziger Angriffsweg auf eine feindliche Figur offen steht, weil der zweite Angriffs-

weg durch eine Figur besetzt ist. Wenn bei dem vorerwähnten Beispiel noch eine blaue oder eine rote Figur auf g 6 oder g 7 stände, ferner auf a 7 eine rote Fliegerfigur und auf b 8 eine rote Artilleriefigur, so könnte Rot durch F a 7—f 7 oder durch A b 8-f 8 die angegriffene I g 8 schützen. In diesen Fällen wären beide Angriffswege für den blauen Panzerwagen gesperrt.

b) Schlagen durch „gerade oder schräge Einschließung"

Eine Figur, die in gerader Linie, d. h. in senkrechter oder in waagerechter Linie, oder in der Diagonale, d. h. in schräger Linie, von zwei feindlichen Figuren der Nachbarfelder unmittelbar umgeben ist, gilt als „eingeschlossen" und kann „ohne Zug" weggenommen werden, ohne daß die beiden einschließenden feindlichen Figuren ihre Standorte ändern dürfen.

Will z. B. eine Partei eine feindliche Figur „einschließen", so muß sie zunächst zwei beliebige eigene Figuren – nötigenfalls in zwei verschiedenen Zügen – auf zwei Nachbarfelder der feindlichen Figur so in Stellung bringen, daß die beiden einschließenden Figuren mit der eingeschlossenen Figur eine geschlossene gerade oder schräge Felderreihe bilden, wie nachstehende Abbildung zeigt. Nach solcher „Einschließung" hat die eingeschlossene Figur die Möglichkeit, aus der Einschließung herauszuziehen. Unterläßt aber die eingeschlossene Figur den Räumungszug – sei es, weil die angegriffene Partei die „Einschließung" übersehen hat, oder sei es, weil ihr ein anderer Zug nützlicher erscheint, – so kann die eingeschlossene Figur von der einschließenden Partei, sobald sie am Zuge ist, geschlagen, mithin „ohne Zug" weggenommen werden. Sowohl das „Einschließen", wie auch das spätere „Schlagen" der gegnerischen Figur gilt also jedesmal als „Zug".

Zieht eine Figur selber zwischen zwei feindliche Figuren derart, daß sie gerade oder schräg „eingeschlossen" wird, so kann sie natürlich vom Gegner ebenfalls mit dem nächsten Zug „ohne Zug" geschlagen werden.

Beispiele:

a) Blau P durch Rot I und Rot A „gerade eingeschlossen";

b) Rot F durch Blau A und Blau F „schräg eingeschlossen".

Zur Behebung von Zweifeln sei noch erwähnt, daß auch eine auf der 3. oder der 9. Felderreihe stehende Hauptfigur bei der „Einschließung" einer auf der 4. bzw. 8. Felderreihe stehenden feindlichen Figur mitwirken kann. Steht z. B. Blau H auf f 3, auf f 4 dagegen eine rote und auf f 5 wieder eine blaue Figur, so gilt die rote Figur als „eingeschlossen" und kann von Blau in der vorher angegebenen Weise „ohne Zug" weggenommen werden.

c) Schlagen durch „Zusammenwirken von Artillerie und Luftwaffe"

Gelingt es einer Fliegerfigur (Jagdflieger oder Kampfflieger), das Feld unmittelbar hinter einer von einer eigenen Artilleriefigur im geraden Vierfelderabstand bedrohten feindlichen Figur zu besetzen, derart, daß, wie das Feld zeigt, die drei Figuren eine gerade – also nicht schräge – Felderreihe bilden, so kann die Fliegerfigur die feindliche Figur schlagen, indem sie deren Feld besetzt. (Der Flieger übt hier für die eigene Artillerie die Feuerleitung aus!) Da die Artillerie laut Abschnitt III Ziffer 2a über alle Figuren hinweg schlägt, brauchen die Felder zwischen der Artilleriefigur und der bedrohten feindlichen Figur (im Bild z. B. der Panzerkampfwagen) nicht figurenfrei zu sein.

Beispiel: Rot Panzerkampfwagen auf c 5; Blau Artillerie auf c 1, Blau Flieger auf c 6. Blau ist am Zuge und schlägt Rot Panzerkampfwagen c 5 durch dessen Wegnahme und Besetzen des Feldes c 5. Diese Besetzung erfolgt jedoch nicht durch die blaue Artilleriefigur,

sondern durch die Fliegerfigur, weil laut Abschnitt III Ziffer 2a die Artilleriefigur stets „ohne Zug", also niemals durch Besetzen des feindlichen Feldes schlägt.

3. Die Partie und ihre Entscheidung

Eine Wehrschachpartie wird von zwei Personen gegeneinander durchgeführt, wobei eine Partei die blauen, die andere die roten Figuren führt. Welche der beiden Farben jede Partei erhält, wird durch das Los oder durch freie Vereinbarung entschieden.

Es sollte als Regel gelten, daß der Führer der blauen Figuren die Partie beginnt, d. h., daß er den ersten Zug mit einer seiner Figuren hat. Nach ihm macht der Führer der roten Figuren seinen ersten Zug, wonach wiederum Blau zieht, und so stets abwechselnd, bis die Partie entschieden ist.

Eine Partie wird entweder durch den Sieg einer Partei oder durch ein „Unentschieden" beendet.

Sieg: Eine Partei hat gesiegt,

1. wenn sie die Hauptfigur des Gegners geschlagen hat, – oder
2. wenn der Gegner nicht mehr über insgesamt 5 Erdwaffen verfügt (als Erdwaffen gelten: Infanterie, Panzerkampfwagen und Artillerie), – oder
3. wenn eine Partei insgesamt 5 beliebige Felder des Aufmarschgebietes des Gegners (das sind die Felderreihen 1, 2 und 3 bzw. die Felderreihen 9, 10 und 11) **mit Erdwaffen**, darunter mindestens eine Infanteriefigur, besetzt hat, ohne daß der Gegner mit dem unmittelbar anschließenden Zug eine der 5 Erdwaffen zu schlagen vermag, – oder
4. wenn der Gegner alle 6 Infanteriefiguren verloren hat, – oder
5. wenn der Gegner keine Möglichkeit mehr zum „Ziehen" besitzt.

Unentschieden:

Die Partie gilt als „unentschieden",

1. wenn es dem Gegner möglich ist, mit dem der Entscheidung unmittelbar folgenden Zuge, der stets eingeräumt werden muß,

gleichfalls eine Entscheidung zu erreichen, - oder

2. wenn beiderseits durch Zugwiederholung dreimal in einer Partie Zug um Zug die gleiche Stellung herbeigeführt wird.

Hier ein Beispiel solcher Zugwiederholung bei folgender Stellung:

Blau:	Rot:
I d 9, f 10, i 1, i 2	I a 4, d 6, i 10, k 2
H l 1	H g 11
P b 6, h 9	A l 5, l 3
A l 11	F a 1, f 2

Rot ist am Zuge. Die Partie wird „unentschieden", wenn Rot F a 1—f 1 zieht. Auf diesen Fliegerangriff muß die blaue Hauptfigur, die durch F f 1 und A l 5 bedroht ist, sich zu retten suchen. Sie kann nicht nach l 2, weil sie dort sogleich geschlagen werden würde. Sie muß also zwangsläufig nach k 1. Nun zieht Rot F f 1—e 1 mit neuerlicher Bedrohung der blauen Hauptfigur. Blau H muß auf das Eckfeld l 1 zurück. Wiederum zieht Rot F e 1—f 1. Wieder gibt es für Blau keinen anderen Ausweg als H l 1—k 1. Rot zieht wieder F f 1—e 1, und so in ständiger Wiederholung. Auf diese Weise kann Rot die blaue Hauptfigur niemals schlagen. Blau kommt aber ebenfalls nicht zum Schlagen der roten Hauptfigur und kann auch nie durch P b 6—b 9 den Sieg erringen, denn sie kann „das Tempo", wie man in diesem Falle sagt, nicht entbehren. Die blaue Partei braucht jedoch dieses „Tempo", um ihre ständig bedrohte eigene Hauptfigur stets von neuem in Sicherheit zu bringen. Aus diesen Gründen muß solche Partie als „unentschieden wegen ständiger Zugwiederholung" gelten. Rot könnte übrigens in der Stellung nach F a 1—f 1 auch noch durch eine andere Zugwiederholung, nämlich durch ständiges Hin- und Herziehen der Artilleriefigur A l 5—k 5 und A k 5—l 5 die blaue Hauptfigur zu ähnlichen Zwangszügen (H k 1—l 1 und wieder H l 1—k 1) veranlassen.

Hätte Rot nicht den Zug F a 1—f 1, so würde Blau siegen; denn die rote Hauptfigur ist doppelt bedroht und müßte ausweichen. Es würde dann folgen: Blau P b 6—b 9, womit die Partie für Blau

gewonnen wäre, weil sie dann mit 5 Erdwaffen, darunter eine Infanteriefigur, in das rote Aufmarschgebiet eingedrungen ist.

4. Der Kampfwert der Figuren

a) Die Infanterie

Die Infanterie trägt auch im Wehrschach als „Königin der Schlacht" die Hauptlast aller Kämpfe im Angriff und in der Abwehr. Sie ist zahlenmäßig am stärksten vertreten und wird sich den Kampfgefahren am leichtesten aussetzen dürfen. Allerdings soll man den Kampfwert dieser Figur nicht unterschätzen. Das gemeinsame Vordringen mehrerer Infanteriefiguren kann gerade im engsten Kampfgewühl unwiderstehlich wirken, zumal da die schweren Waffengattungen, um taktisch richtig operieren und schlagen zu können, einen Felderabstand benötigen, den sie oft raumtechnisch nicht gewinnen können, so daß sie einem konzentrischen Infanterieangriff oft nur durch eilige Flucht auszuweichen vermögen.

b) Die Hauptfigur

Dem Schutze der Hauptfigur, hauptsächlich gegen feindliche Flieger und Artillerie, muß der Spieler stete Aufmerksamkeit widmen. Dies ergibt sich schon daraus, daß der Verlust der Hauptfigur den Verlust der Partie bedeutet. Um überraschenden feindlichen Angriffen auf die Hauptfigur durch Flieger und Artillerie stets schnell und wirksam begegnen zu können, nehmen zweckmäßig Artillerie (Flak) und Flieger (Luftsperre) in der Nähe der Hauptfigur als Luftschutz Aufstellung.

Die Hauptfigur nimmt also eine gewisse Sonderstellung ein und sollte deshalb nicht ins heißere Kampfgewühl gestellt werden. Der Angriff um des Angriffs willen ist nicht ihre Aufgabe, man soll sie daher möglichst nur für Verteidigungszwecke verwenden.

c) Die Panzerwaffe

Der Panzerkampfwagen ist als eine der beweglichsten und kampfkräftigsten Waffen besonders im Mittelspiel von Bedeutung. Seine

Schlagkraft wirkt am besten aus der Mitte des Brettes, also aus dem Kern der Angriffs- oder Verteidigungskräfte. Die Panzerwaffe strahlt ihre verderbenbringende Möglichkeit, den Gegner überraschend und in wuchtigem Angriffstempo zu schlagen, nach allen Richtungen, gerade und im rechten Winkel, aus, während die Schlagkraft der übrigen Waffenfiguren sich nur in den frontalen vier Richtungen, also in gerader Linie der eingeschlagenen Angriffsrichtung auswirkt. Die Panzerwaffe findet daher möglichst nicht auf einem Randfeld oder in dessen Nähe Verwendung, weil sie dort zuviel von ihren Einsatzmöglichkeiten als starkes Kampfmittel einbüßt.

d) Die Artillerie

Die weitreichende Feuerkraft der Artillerie kann vom entfernten Randfeld her besser ausgenutzt werden. Die Artillerie übernimmt daher zweckmäßig die Flankendeckung. In Verbindung mit einem Flieger erscheint die Artillerie wegen ihrer weitreichenden Schlagkraft besonders geeignet, den Eröffnungskampf zu führen. Ihr besonderer Wert liegt darin, daß sie als Flakwaffe einem feindlichen Flieger ein „Halt" gebieten kann; denn der sonst alles überfliegende Kampf- oder Jagdflieger darf nicht über die gegnerische Artilleriefigur hinweg. Solche Abwehr ist besonders dann wichtig, wenn ein feindlicher Fliegerangriff auf die eigene Hauptfigur droht. Man wird deshalb eine Artillerieeinheit sehr häufig in der Nähe der eigenen Hauptfigur in Bereitschaft halten. Daß die Artillerie, als die am weitesten wirkende der 3 Erdwaffen, im Endkampf oft zu einer schnellen und entscheidenden Besetzung des feindlichen Aufmarschgebiets herangezogen werden kann, verleiht ihr noch einen besonderen Wert.

e) Die Flugwaffe

Von allen Waffen haben naturgemäß die Flieger den weitesten Wirkungsbereich. Ganz unerwartet und plötzlich wird oft der Einsatz oder der Angriff der Luftwaffe erfolgen. Mit zwei Zügen überfliegt ein Flieger das ganze Brett in jeder Richtung und beherrscht dadurch das Kampfgelände. Man soll deshalb auf die Bewegungsmöglichkeiten und das überraschende Auftauchen feindlicher Flieger besonders achten und

eigene Flieger dort verwenden, wo weit entfernte Angriffs- oder Verteidigungshandlungen schnellstens nötig sind. Auch als Luftsperre finden Jagd- und Kampfflieger oft wirksamen Einsatz gegen feindliche Luftangriffe, weil im Wehrschach eine Fliegerfigur feindliche Flieger nicht überfliegen darf.

Immer wieder bringt ein Flieger das wichtige Moment der Überraschung in die Kampfhandlung. Im Endspiel ist ihr Wert allerdings begrenzt. Man wird den Flieger bei den letzten entscheidenden Zügen einer Partie unter Umständen ohne besondere Rücksicht einsetzen und nötigenfalls auch an Stelle einer Erdwaffe opfern können, wenn man nur noch wenige Erdwaffen besitzt. Selbst nach Verlust aller 4 Fliegerfiguren ist die Partie noch zu gewinnen, der Verlust einer einzigen Erdwaffe kann aber unter Umständen den Erfolg der Partie in Frage stellen.

Die hier unter a) bis e) gegebenen Richtlinien können natürlich nicht als starre Regel gelten, es kommt auch auf die Position an. Wehrschach ist eben ein ausgesprochenes Positions- und Kombinationsspiel. Eine Theorie ist hier weniger leicht allgemeingültig aufzustellen als für Schach; denn oft wird sich eine Lage ergeben, in der eine Figur, sogar ein Panzerkampfwagen, keinen besseren Zug tun kann, als sich auf ein Randfeld zu begeben und ähnliches. Man wird demnach bei der Entscheidung über die Bewertung seiner Figuren von der Überlegung ausgehen müssen: welchen Wert besitzt diese oder jene Figur in der Stellung, in der sie sich zur Zeit befindet, und welche Zugmöglichkeiten stehen ihr offen, d. h. wie wäre ihr Wert für Angriff oder Verteidigung, wenn sie sich mit dem nächsten Zug oder etwa mit zwei Zügen auf dieses oder jenes ihr erreichbare Feld begeben würde?

5. Verhalten bei einer Partie

Für die Erlangung einer gewissen Beherrschung des Wehrschachs ist es nicht ohne Bedeutung, wie sich der Spieler verhält. Das Wehrschach ist, wie viele geistige Betätigungen ähnlicher Art, weit mehr als ein „Spiel". Es kann als Charakterschulung, ja, es darf wohl als

Kunst gewertet werden. Der einzelne Spieler hat es allein in der Hand, aus seinem Spiel so viel zu machen, daß es sich für ihn zu wertvoller Geistesschulung, zur Freude am eigenen Können und zum Empfinden der Schönheit schöpferischer Kombinationen steigert. Es ist dabei ein gewisser Ernst unerläßlich. Man soll das Wehrschach nicht als Zeitvertreib ansehen, vielmehr eher als einen Gegenstand problematischer Studien und der Fortbildung sowie als Mittel zur Pflege und Erhaltung der geistigen Regsamkeit. Natürlich dient es im Freundeskreise wohl auch der Erholung und der Entspannung. Man spiele aber Wehrschach möglichst niemals um materiellen Gewinn.

Von vornherein gewöhne man sich an die Grundregel, daß ein ausgeführter „Zug" nicht mehr zurückgenommen werden darf. Man überlege deshalb vorher genau. Ist aber der Zug ausgeführt, so bleibe er so, wie er geschehen ist, auch dann, wenn er vom Gegner sogleich durch einen besseren Gegenzug widerlegt werden kann. Im übrigen muß auch eine einmal berührte Figur gezogen werden. Man berühre daher die Figur nicht eher, als bis man sich klar darüber ist, welche Figur und wohin sie gezogen werden soll. Man sei beim Spiel konzentriert und schweigsam. Auch während der Gegner nachdenkt, störe man nicht durch Unterhaltung.

Turniere und Wettkämpfe sollten stets nach den nationalen Turnierbestimmungen des „Großdeutschen Wehrschach-Bundes" und unter Zuhilfenahme von sogenannten „Schachuhren" durchgeführt werden. Eine Schachuhr ist eine weckerähnliche Doppeluhr mit zwei Zifferblättern. Durch zwei Druckknöpfe werden die beiden Uhren derart in Gang gesetzt, daß stets eine der beiden Uhren läuft, während die andere stillsteht. Sobald ein Turnierteilnehmer seinen Zug gemacht hat, setzt er durch einen Druck auf den Hebelknopf, der sich auf seiner Seite befindet, die Uhr seines Gegners in Gang und bringt gleichzeitig die eigene Uhr zum Stehen. Es erscheint dann die von beiden Spielern verbrauchte Bedenkzeit auf den beiden Zifferblättern. Die Bedenkzeit, die den Spielern für ihre Züge zur Verfügung steht, wird vor Beginn des Turniers oder Wettkampfes von der Turnierleitung

festgesetzt und bekanntgegeben. Ein Überschreiten der Bedenkzeit hat den Verlust der Partie zur Folge. Man hüte sich deshalb davor, „in Zeitnot zu kommen", denn ein Spieler, der in Zeitnot ist, wird oft wenig überlegte Züge machen. Das beste Mittel dagegen ist, sich frühzeitig an Turnierkämpfe nach der Uhr zu gewöhnen, zumal es eine sehr große Sicherheit verleiht.

Es sei noch darauf hingewiesen, daß im Hinblick auf den von vielen amtlichen Stellen und Organisationen anerkannten volksbildenden, wehrerzieherischen und lehrreichen Wert des Wehrschachsportes in Großdeutschland zur Zeit der „Großdeutsche Wehrschach-Bund" in Bildung begriffen ist. Dieser Bund soll alle Anhänger des Wehrschachsportes sammeln und zu örtlichen Spielgemeinschaften wie auch zu großdeutschen Turnieren zusammenführen. Darüber hinaus soll er aber auch die vielseitige und umfangreiche Problematik des Wehrschachspieles wissenschaftlich erforschen und auswerten.

IV. Eröffnungstaktik,
durch Partien erläutert

Eine allgemein gültige Eröffnungstheorie, wie sie beim Schach bekannt ist, gibt es beim Wehrschach noch nicht, vielleicht wird sie sich später herausbilden. Der Grund hierfür liegt hauptsächlich darin, daß das Wehrschach Kombinationsmöglichkeiten in einer Anzahl bietet, wie sie das Schach nicht annähernd aufweist. Beispielsweise ermöglicht das Wehrschach schon für den ersten Zug 140 Kombinationen (gegenüber nur 20 ersten Zugmöglichkeiten beim Schach). Als zweiten Zug gibt es beim Wehrschach schon annähernd 2000 Zugmöglichkeiten und als dritten Zug schätzungsweise sogar 7000. Diese zahllosen Abspiele lassen sich naturgemäß nicht studienmäßig, sondern nur durch praktische Partien erproben.

Immerhin hat sich beim Wehrschach bereits eine gewisse Taktik herausgebildet. Man soll z. B. nicht auf einem Flügel allein vorgehen, weil die Streitkräfte dort nur die halbe Entwicklungsmöglichkeit haben. Der Kampf in der Mitte des Brettes wird sehr oft ent-

scheidend sein. Der Brennpunkt dieses Kampfes ist das Feld f 6. Sein Besitz ist wichtig, weil es Durchgangs- und Mittelpunkt der Hauptstraße a 1-l 11 ist.

Anderseits ist gerade f 6 ein besonders gefährdetes Feld. Von den beiden Panzerkampfwagen f 3 und f 9 ist es unmittelbar bedroht. Das Feld f 6 kann durch Blau A k 2—k 6 und durch Rot A b 10—b 6, also schon mit dem ersten Zuge jeder Partei für die Besetzung durch den Gegner gesperrt werden. Die gleiche Sperrung erfolgt durch F a 1—a 6 oder F l 1—l 6 bzw. F a 11—a 6 oder F l 11—l 6.

Einigen Einblick in die Kampfführung bieten die nachfolgenden Partien. Es empfiehlt sich, diese nicht etwa gedankenlos nachzuziehen, sondern sich über den Sinn der einzelnen Züge eingehend klarzuwerden.

Erste Partie

Abkürzungen: I = Infanterie, H = Hauptfigur,
P = Panzerkampfwagen, A = Artillerie, F = Flieger

Zeichenerklärung: — bedeutet „zieht nach"; × bedeutet „schlägt"

1. Blau: I c 3—f 6. Diese Besetzung des Mittelfeldes durch die blaue Infanterie kann zunächst ohne Gefahr geschehen, weil f 6 nur von Rot P f 9, also nur einmal bedroht ist.

1. Rot: A h 10—f 10

Damit ist I f 6 doppelt bedroht, und Blau muß sich entscheiden, ob sie das Feld f 6 behaupten oder verlassen will.

2. Blau: F l 1—l 6. Damit ist f 6 behauptet! Denn schlägt Rot P f 9 ×I f 6, so schlägt P f 3 oder F l 6×P f 6.

Statt des Zuges 2: F l 1—l 6 hätte Blau auch A d 2 oder A h 2 nach f 2 ziehen können, weil auch dann das Feld f 6 hinreichend geschützt gewesen wäre.

2. Rot: A b 10—b 6

3. Blau: I f 6—f 7. Der nunmehrigen doppelten Bedrohung durch zwei Artilleriefiguren weicht die blaue Infanterie aus.

3. Rot: I e 9—f 8

4. Blau: P f 3—g 5 — Rot: I i 9—g 7

5. Blau: F l 6—l 7. Mit diesem Zuge sucht Blau seine von roter Infanterie doppelt angegriffene Inf. f 7 zu decken.

5. Rot: I f 8—f 7×I f 7

6. Blau: P g 5—f 7×I f 7 — Rot: I g 9—f 8

7. Blau: P f 7—d 7! Der blaue Panzerwagen ist der Doppelbedrohung durch rote Infanterie geschickt ausgewichen. Blau P d 7 bedroht nun nicht weniger als 5 rote Figuren gleichzeitig, nämlich A b 6, I c 9, A d 10, I f 8 und I g 7.

7. Rot: A b 6—c 7

Rot will durch Besetzung des Feldes c 7 den bedrohlich weit vorgedrungenen blauen Panzerwagen mit dem nächsten Zuge zum Rückzug zwingen. Blau durchschaut aber die Absicht, deshalb:

8. Blau: F g 1—g 2. Rot I g 7 ist zwar nun bedroht, aber durch A c 7 und P f 9 geschützt.

8. Rot: I g 7—f 7

Durch diesen schwachen Zug von Rot bleibt Blau im Angriff.

9. Blau: F g 2—b 7 — Rot: A c 7—d 6

Rot will, wie es scheint, auf keinen Fall seine Kräfte nach rückwärts nehmen. Aber der Zug A c 7—d 6 ist nicht gut, er fördert die Entwicklung von Blau.

10. Blau: A d 2—d 5. Der naheliegende Zug F b 7—d 5 gewinnt nicht etwa eine der beiden Artilleriefiguren A d 6 oder A d 10; denn A d 6 kann sich durch Rückzug retten, und A d 10 kann nur unter Verlust der den Schlagzug ausführenden blauen Figur geschlagen werden. A d 10 ist durch unmittelbare Einschließung zweier roter Figuren gesichert.

10. Rot: A d 6—e 5

11. Blau: P c 1—c 4, wodurch A e 5 doppelt bedroht wird.

11. Rot: A e 5—i 5

Rot hat jetzt dreimal hintereinander mit der gleichen Figur ziehen müssen, nur um sie aus dem verderblichen Kreuzfeuer blauer Doppelbedrohung zu retten. Ein taktisch falsches Vorgehen, nur mit einer

Figur zu operieren! Blau hatte in der Zwischenzeit die Möglichkeit, sich zu entwickeln und seine Kräfte in den Kampf zu werfen.

12. Blau: P c 4—e 5 Rot: I f 7—e 6

Rot I f 7 war doppelt bedroht, mußte also ziehen. Rot hätte aber am besten I f 7—e 8 spielen sollen, denn der gewählte Zug I f 7—e 6 birgt Gefahren für Rot. Allerdings greift Rot mit I f 7—e 6 den blauen Panzerwagen e 5 doppelt an. Es hoffte, so endlich aus der ständigen Verteidigung herauszukommen und das Gesetz des Handelns an sich reißen zu können. Dieser Versuch scheitert jedoch an dem umsichtigen Spiel von Blau.

13. Blau: P e 5—f 5 Rot: I e 6—f 6,

weil I e 6 eingeschlossen und I f 8 doppelt bedroht ist.

14. Blau: I i 3—i 4 Rot: A i 5—k 6,

weil nun doppelt bedroht.

15. Blau: P f 5—h 7! Ein Zug, der Figurengewinn einbringt. A k 6, I f 6 und I f 8 können geschlagen werden. Rot will die Artillerie retten und gibt die ihm hier weniger wichtigen Infanteriekräfte preis.

15. Rot: A k 6—l 6

16. Blau: P h 7—f 8×I f 8 Rot: I c 9—d 9,

weil sonst nach einem Zuge Blau P f 8—e 8 die I c 9 oder A d 10 verloren gehen könnte.

17. Blau: A k 2—k 6 Rot: I f 6—g 7;

denn I f 6 ist doppelt bedroht. Der Rückzug I f 6—f 7 wäre aber besser gewesen.

18. Blau: A h 2—h 6 Rot: I g 7—c 3

Eine allzu kühne Bewegung für die isolierte rote Infanterie. Durch I e 3—d 4 könnte Blau sie vielleicht bezwingen, Blau glaubt jedoch, in anderer Weise schneller zum Ziele zu kommen.

19. Blau: I e 3—d 4 Rot: I c 3—b 4,

weil durch Einschließung bedroht.

20. Blau: I d 4—h 8. Blau geht mit Infanterie in beschleunigtem Tempo gegen die gegnerische Stellung vor.

20. Rot: A l 6—k 5

21. Blau: A d 5—h 9. In die Hauptstellung eingerückt, bedroht Blau A d 5 in Verbindung mit dem Panzer f 8 die rote Inf. d 9.

21. Rot: I d 9—c 9

22. Blau: I h 8—i 9. Blau hat sich jetzt offensichtlich die Besetzung des roten Aufmarschgebiets zum Ziel gesetzt. Rot trifft deshalb Abwehrmaßnahmen.

22. Rot: A f 10—g 9

23. Blau: A h 6—g 5. Rot versucht durch Angriff auf die blaue Hauptfigur den Gegner von seinem Ziel abzubringen.

23. Rot: A k 5—k 1

24. Blau: P f 8—e 8. Durch diesen Zug bedroht Blau gleichzeitig die beiden Artilleriefiguren d 10 und g 9. Rot kann nur eine dieser Figuren retten.

24. Rot: A d 10-e 9

25. Blau: P e 8—g 9×A g 9 Rot: F a 11—f 6

Damit ist die blaue Hauptfigur doppelt bedroht.

26. Blau: A b 2—f 2. Durch ihre Artillerie (Flak) weist Blau den Fliegerangriff ab.

26. Rot: F f 6—e 6

Der rote Flieger unternimmt jetzt einen Angriff auf die blaue A k 6.

27. Blau: A k 6—h 6 Rot: A k 10—k 9

28. Blau: P g 9—g 10 Rot: A e 9—d 9

Rot ist durch diesen Zug nicht nur der doppelten Bedrohung ausgewichen, sondern bedroht nun, unterstützt von P i 11, die blaue Artl. h 9.

29. Blau: A h 9—g 9. Der doppelten Bedrohung weichend, antwortet Blau A g 9 mit einer Doppelbedrohung der roten Inf. c 9.

29. Rot: I c 9—b 9

30. Blau: A h 6—h 10. Nun hat Blau schon mit 4 Erdwaffen, darunter einer Infanteriefigur, das rote Aufmarschgebiet besetzt. Rot könnte aufgeben, denn es kann jetzt das Eindringen von Blau P d 7 oder A g 5 auf die Dauer nicht verhindern. Rot glaubt aber noch einen Ausweg zu sehen, wenn es durch Besetzen des Feldes h 8 den Zugang zum Feld h 9 sperrt. 30. Rot: F f 6—h 8

31. Blau: P d 7—g 7. Damit ist Rot F h 8 durch Einschließung bedroht und muß das Feld räumen, oder der Flieger wird geschlagen. Blau P g 7 dringt darauf als fünfte Erdwaffe in das rote Aufmarschgebiet siegreich ein.

Zweite Partie.

1. Blau: A d 2—d 6. Auch dieser Eröffnungszug ist gut. Er ermöglicht dem blauen Panzerwagen c 1 das Vordringen. Die drei Panzerwagen besitzen im Mittelspiel einen hohen Wert. Man soll daher trachten, auch den beiden Panzerwagen der ersten und der elften Felderreihe den Zugang zum Kampffeld rechtzeitig zu öffnen, um ihnen das Eingreifen in die Kampfhandlungen zu ermöglichen.

1. Rot: P f 9—e 8

Damit wird A d 6 doppelt bedroht, zugleich beherrscht P e 8 das wichtige Mittelfeld f 6.

2. Blau: A d 6—e 7 Rot: A d 10—d 6

3. Blau: P c 1—d 3 Rot: I g 9—f 8

4. Blau: A e 7—f 7. Diese einmalige Bedrohung von Rot H ist zwecklos, weil A f 7 durch fortwährende gute Entwicklungszüge von f 7 und von seinen nächsten Positionsfeldern vertrieben wird.

4. Rot: P e 8—f 6

5. Blau: A f 7—c 7 Rot: A b 10—b 8

6. Blau: A c 7—b 6 Rot: P f 6—h 5;

Rot P f 6 war doppelt bedroht.

7. Blau: P f 3—f 5 Rot: A d 6—g 6

8. Blau: F e 1—e 6 Rot: I f 8—e 7

9. Blau: F e 6—d 7 Rot: A h 10—h 7

10. Blau: F d 7—a 7 Rot: P c 11—d 9

11. Blau: P d 3—d 5 Rot: P d 9—d 6

12. Blau: P f 5—f 8; bedroht Rot A g 6 doppelt und greift zugleich Rot A h 7 und H an. Beide Spieler haben übersehen, daß Rot I e 7 mit dem 12. Zuge von Blau geschlagen werden konnte!

12. Rot: A g 6—c 2

Rot hält schon jetzt den Augenblick für gekommen, in das blaue Aufmarschgebiet einzudringen. Viel besser wäre A g 6—g 7 gewesen, dann hätte Rot entweder P f 8 oder I g 3 erobert.

13. Blau: A b 2—c 1 Rot: A c 2—d 1, da eingeschlossen.

14. Blau: P f 8—g 9. Blau sah die Gefahr. Es drohte nämlich A h 7—g 7 mit Bedrohung von P f 8 und I g 3.

14. Rot: P d 6—f 5

15. Blau: I g 3—h 4 Rot: P f 5—f 4

Damit wird Blau P d 5 doppelt bedroht und H f 1 angegriffen. P d 5 hätte jetzt nach d 4 zurückgehen und dann mit Hilfe von H f 2 die rote Artillerie auf d 1 angreifen sollen. Blau geht aber lieber zum Angriff auf das rote Kraftzentrum vor, was sich jedoch als Fehler erweist, weil es mit unzureichenden Kampfmitteln geschieht.

16. Blau: P d 5—g 8. Blau beabsichtigt darauf, von f 8 aus den Doppelangriff auf Rot H auszuführen. Rot kommt ihm aber zuvor:

16. Rot: I e 9—f 9

17. Blau: P g 8—e 8 (viel besser wäre P g 8—e 9 gewesen!)

17. Rot: A h 7—f 5, wodurch Blau H doppelt bedroht ist.

18. Blau: H f 1—g 2 Rot: I i 9—f 6

19. Blau: P g 9—h 10 Rot: P i 11—h 9

20. Blau: P h 10—i 11 Rot: P h 9—g 7

21. Blau: P e 8—e 9 Rot: I f 6—d 4

Die rote Infanterie ist in zwei gewaltigen Zügen auf der Bahnlinie bis an die feindlichen Stellungen herangebracht worden.

22. Blau: H g 2—f 2 Rot: P f 4—f 3

23. Blau: H f 2—e 1 und schließt die rote A d 1 ein.

23. Rot: A b 8—e 5

Ein sehr starker Zug! Blau H und P e 9 werden doppelt bedroht. Blau kann aber A d 1 nicht schlagen, weil sonst H e 1 und damit die Partie für Blau verloren ist.

24. Blau: H e 1—g 3 Rot: P g 7—g 6

Die blaue Hauptfigur steht dauernd unter schärfster Bedrohung und kann wiederum den eingeschlossenen P f 3 nicht schlagen.

25. Blau: H g 3—g 2 Rot: P f 3—e 1
26. Blau: H g 2—h 3 Rot: P g 6—g 4
27. Blau: I e 3—f 4 Rot: I d 4—d 3

Rot hat den eingeschlossenen Panzer P g 4 geopfert, um mit seiner Infanterie das gegnerische Aufmarschgebiet besetzen zu können und weiteren Erdwaffen das Nachrücken zu erleichtern.

28. Blau×Rot P g 4

Eine merkwürdige Partie! Mit dem 28. Zuge wird die erste Figur geschlagen! Aber den Verlust der Partie kann Blau nicht mehr abwenden, denn nun zieht 28. Rot: P h 5—e 2

Blau gibt auf, da sie das Eindringen einer der beiden roten Artilleriefiguren A e 5 und A f 5, der fünften Erdwaffe, in das Aufmarschgebiet nicht mehr zu verhindern vermag. Daran könnte auch ein Gegenangriff von Blau auf Rot A f 5 durch I f 4 mit Hilfe von F l 1—l 5 nichts ändern.

Dritte Partie

1. Blau: I i 3—i 4. Dieser Eröffnungszug hat den Zweck, dem Panzerwagen auf i 1 die Felder h 3 und k 3 zu öffnen.

1. Rot: I i 9—f 6

2. Blau: F l 1—l 6 Rot: F a 11—a 6
3. Blau: A d 2—f 2 Rot: A b 10—b 6
4. Blau: A k 2—k 6 Rot: A d 10—f 10

Wie man sieht, ist ein heißer Kampf um den Besitz des Feldes f 6 entbrannt. Mehrfach bedroht Blau die dortige rote Infanterie. Aber auch viermal hat Rot die Deckung durchgeführt, und zwar durch fast ähnliche Züge. Blau geht nun weiter zum Angriff vor.

5. Blau: P c 1—d 3. Nun muß Rot I f 6 ziehen, weil ihm sonst durch P d 3—d 5 entweder I f 6 oder A b 6 verloren geht.

5. Rot: I f 6—f 5

6. Blau: P d 3—d 5 Rot: A b 6—a 5
7. Blau: F a 1—f 6 Rot: P i 11—i 8

8. Blau: A k 6—l 7 Rot: I l 9—l 8
9. Blau: F l 6—l 11×F l 11 Rot: P f 9—f 6×F f 6
10. Blau: P d 5—f 6×P f 6 Rot: F a 6—f 6×P f 6

11. Blau: A l 7—i 9. Dieses vereinzelte Vordringen einer Figur in die feindliche Hauptstellung ist nicht zu empfehlen, es führt oft zum Verlust dieser Figur durch Einschließung.

11. Rot: A k 10—k 8

12. Blau: A i 9—i 11 Rot: A h 10—h 8

13. Blau: A i 11—k 11, bedroht Rot H.

13. Rot: H f 11—e 10

Dieser Zug war noch nicht erforderlich, weil H f 11 wegen der Flugsperre F g 11 noch nicht hätte geschlagen werden können.

14. Blau: P f 3—g 4, bedroht F f 6.

Rot: F f 6—l 1

15. F e 1—e 6 Rot: I f 5—e 4
16. Blau: P g 4—f 6 Rot: I e 4—d 4
17. Blau: A h 2—h 6 Rot: A h 8—h 7

18. Blau: P f 6—i 9. Durch die letzten Züge hat die blaue Partei ihre Stellung wesentlich verbessert.

18. Rot: A h 7—h 11

19. Blau: A f 2—f 6 Rot: P i 8—h 7
20. Blau: A f 6—f 7, da bedroht Rot: I g 9—f 8
21. Blau: A f 7—i 10 Rot: I l 8—k 9

Nun ist entweder Blau A i 10 oder P i 9 verloren.

22. Blau: F e 6—e 5! Rot sieht in diesem Zuge von Blau nur die Bedrohung von I d 4, nicht auch von H e 10. Da anderseits aber Rot auch A i 10 und P i 9 bedroht, so folgt

Rot: I k 9—i 9×P i 9

Blau schlägt aber nicht I d 4, sondern:

23. Blau: F e 5—e 10×H e 10! Damit hat Blau die Partie durch Schlagen der Hauptfigur gewonnen.

Eine kurze, aber lehrreiche Partie.

3*

V. Mittelpartien,

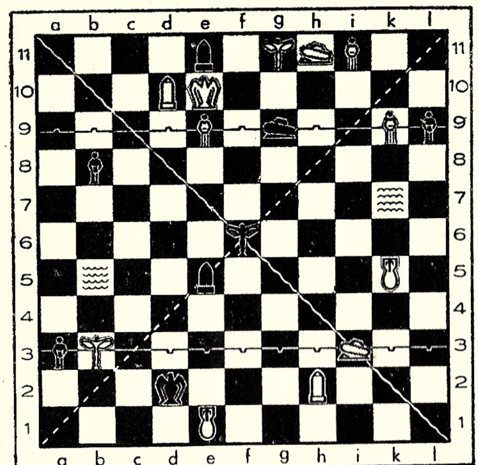
durch Studien erläutert

Die Analysierung einer Partiestellung, bei der die Entscheidung nicht, wie bei einem Problem (s. Abschn. VI), in einer bestimmten Zugzahl erzwungen werden kann, nennt man eine Studie. Die Mittelpartie wird also vorzugsweise durch eine Studie, die mehrere Behandlungsweisen, sogenannte „Varianten", zuläßt, zergliedert werden können.

Die Mittelpartien im Wehrschach sind der Theorie noch weniger zugänglich als die Eröffnungen. Bei der Vielseitigkeit der Anwendung der einzelnen Kampfmittel liegt hier in der Mittelpartie das eigentliche Gebiet schöpferischer Kombination. Die nachfolgenden Beispiele mögen dies erläutern.

Mittelpartie-Studie Nr. 1

Stellung nach dem 26. Zuge:



Blau:	Rot:
H d2	I e9, i11, k9
P g9	H e10
I a3, b8, l9	P i3, h11
A e5, e11	A d10, h2
F f6	F b3, e1, g11, k5
(8 Figuren)	(12 Figuren)

(Schwarze Figuren = Blaue Partei. Weiße Figuren = Rote Partei.)

Blau ist am Zuge. Rot ist zahlenmäßig überlegen. Blau H d2 und A e5 können mit dem nächsten Zuge von Rot P i3—f3 angegriffen werden. Da dann Blau H ziehen muß, könnte leicht A e5 verloren gehen, weil das Feld e5 sowohl von F k5 als auch, nach dem Zug P i3—f3, von P f3 bedroht wird. Die blaue Partei vermochte in dieser gefährdeten Stellung aber trotz tapferer Gegenwehr der roten Partei doch noch den Sieg zu erringen; sie schlug nicht etwa I k9, das hätte nicht zum Gewinn ausgereicht, sondern zog:

27. Blau: F f6—k10. Ein Opfer; denn auf k10 kann der Flieger, der gemeinsam mit P g9 die rote Hauptfigur auf e10 bedroht, durch P h11 in Verbindung mit I k9 oder F k5 geschlagen werden.

27. Rot: F k5—k10×Blau F k10

Der Angriff auf die rote Hauptfigur ist durch die Vernichtung des blauen Fliegers k10 abgewehrt, die Doppelbedrohung des Feldes i9 durch Rot, wodurch das Einrücken von Blau A e5 in die Hauptstellung verhindert wird, ist aber geblieben.

28. Blau: I l9—k9×Rot I k9 Rot: P i3—f3!

Ein starker Zug von Rot. Blau bringt darauf zunächst ihre Hauptfigur in Sicherheit.

29. Blau: H d2—b2. Gewiß wiederum ein starker Zug. Blau H versucht das Feld a1 zu gewinnen. Auf den 4 Eckfeldern nämlich ist ein „Schlagen durch Einschließung" naturgemäß unmöglich. Man merke sich dies besonders für die Hauptfigur! Schon die Randfelder bilden einen gewissen Schutz. Deshalb werden die Eckfelder oft zur letzten Rettung einer von feindlichen Kräften gejagten Hauptfigur aufgesucht werden können. 29. Rot: F e1—b1

30. Blau: H b2—a1. Um die blaue Hauptfigur a1 angreifen zu können, muß Rot mindestens 3 Züge machen. Dazu kommt aber Rot nicht mehr, denn auch seine Hauptfigur ist angegriffen. Rot entschließt sich deshalb zum Angriff auf den blauen Panzerwagen.

30. Rot: A d10—c9

31. Blau: P g9—h9. Durch diesen Zug hat Blau ihren Panzerwagen der doppelten Bedrohung entzogen und zum Angriff auf die bereits durch A e5 bedrohte rote I e9 angesetzt, gleichzeitig aber auch dem das Feld i9 bedrohenden roten P h11 den Weg versperrt.

31. Rot: P h11—f9

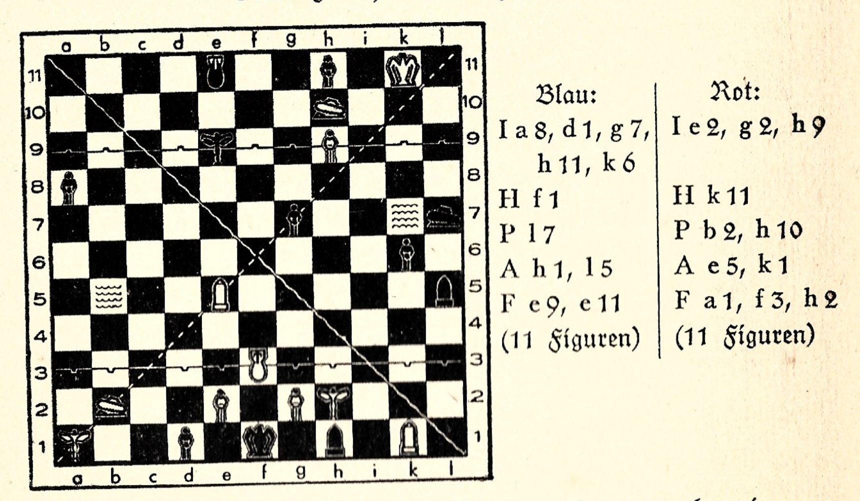
32. Blau: A e5—i9. Nun droht Gewinn durch I b8—a9. Rot versucht deshalb einen Angriff auf eine der eingedrungenen 4 Erdwaffen. 32. Rot: F g11—k11!

Dies ist in der Tat ein geschickter Zug; durch ihn bedroht Rot mit Hilfe von P h11 die blaue Artl. e11.

33. Blau: A e11—d11. Rot könnte jetzt Blau I k9 durch F k11—k8 sowie Blau A i9 durch P f9—h8 einschließen, es muß aber zunächst seine Hauptfigur vor der Einschließung durch Blau P h9—f9 retten, entweder durch Wegziehen der Hauptfigur oder durch P h11—f9. Rot kann aber Blau I b8—b9 oder a9, somit das Eindringen der fünften blauen Erdwaffe in das rote Aufmarschgebiet, nicht mehr verhindern.

Mittelpartie-Studie Nr. 2

Stellung nach dem 24. Zuge:



Blau:	Rot:
I a8, d1, g7, h11, k6	I e2, g2, h9
H f1	H k11
P l7	P b2, h10
A h1, l5	A e5, k1
F e9, e11	F a1, f3, h2
(11 Figuren)	(11 Figuren)

Blau ist am Zuge. Die blaue Hauptfigur ist rettungslos eingeschlossen, sie kann nur nach g1. Geschieht dieser Zug, so verlegt Rot der blauen Hauptfigur durch F f3—f2 den Fluchtweg nach e3. Trotz dieser ungünstigen Lage gelingt es Blau, durch folgende geschickte Kampfesweise ein „Unentschieden" zu erreichen.

25. Blau: I g7—l11! Damit ist auch Rot H mit Hilfe von F e11 angegriffen. 25. Rot: H k11—k10

Rot H hat nur die 3 Felder i10, i11 und k10 als Fluchtfelder offen; denn auf k9 oder l10 kann Rot H sofort geschlagen werden.

26. Blau: P l7—i9. Wäre Rot H nach i10 oder i11 statt nach k10 gegangen, so hätte Blau P l7—k9 gespielt.

26. Rot: H k10—k9

Damit ist Blau P i9 eingeschlossen.

27. Blau: P i9—i11. Nun muß Rot H k9 wieder flüchten, gleichzeitig muß aber der blauen Artillerie l5 das Eindringen nach l9 verwehrt werden. 27. Rot: H k9—l9

28. Blau: P i11—k11 Rot: H l9—i9

Blau hat sich jetzt das „Unentschieden" gesichert, denn es folgt:

29. Blau: A l5—l9! Damit ist Blau schon mit 4 Erdwaffen in das rote Aufmarschgebiet eingedrungen, und Blau I a8 nach a9 oder nach b9 ist nicht mehr zu verhindern.

29. Rot: F a1—f1×H f1!

Rot ist gezwungen, das „Unentschieden" anzunehmen.

30. Blau: I a8—a9. Unentschieden, da Blau durch Besetzen des Aufmarschgebietes mit 5 Erdwaffen (darunter 2 Infanteriefiguren) ebenfalls eine Entscheidung erreicht hat.

Ein Fehler wäre es gewesen, wenn Blau, statt des 29. Zuges A l5—l9, versucht hätte, durch H f1—g1 auf Gewinn zu spielen, denn auf 29. H f1—g1 konnte Rot spielen:

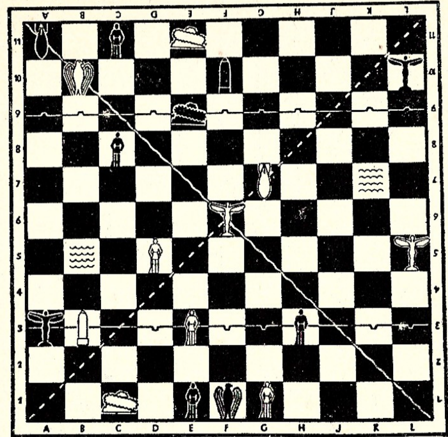
29. Rot: F f3—l8,

wodurch der blauen A l5 das Einfallstor in die rote Hauptstellung gesperrt gewesen wäre.

Rot hätte statt 28. H l9—i9 auch H l9—k9 ziehen und damit P k11 bedrohen können, doch hätte dann Blau 29. P k11—h10×P h10 geantwortet, worauf die rote Hauptfigur wieder gezwungen worden wäre, einen Zug zu machen. Auf nochmaliges H k9—l9 wäre wieder Blau P h10—k11 erfolgt mit nachfolgendem A l5—l9.

Mittelpartie-Studie Nr. 3

Stellung nach dem 33. Zuge:



Blau:	Rot:
I c 8, c 11, e 1, h 3	I d 5, e 3, g 1
H f 1	H b 10
P e 9	P c 1, e 11
A f 10	A b 3
F a 3, a 11, l 10	F f 6, g 7, l 5
(10 Figuren)	(10 Figuren)

Die blaue Partei steht scheinbar auf Verlust, da ihre von Rot I g 1 und F f 6 bedrohte Hauptfigur kein Fluchtfeld mehr hat. Blau, die am Zug ist, könnte zwar die ihrer Hauptfigur drohende Gefahr durch die Luftsperre F l 10—f 6 abwehren, findet aber durch Gegenangriffe auf die rote Hauptfigur einen anderen Ausweg, um wenigstens ein „Unentschieden" zu erreichen.

34. Blau: I c 8—b 9. Damit ist die rote Hauptfigur ebenfalls doppelt bedroht. Auf die Felder b 11 oder d 10 kann die rote Hauptfigur nicht flüchten, weil sie dort eingeschlossen wäre, und auf Feld c 10 wäre sie doppelt bedroht. Es bleiben ihr daher nur a 9 und a 10 als Fluchtfelder. 34. Rot: H b 10—a 9

35. Blau: F a 3—a 4. Blau unternimmt, unterstützt von ihren Flugstreitkräften a 3, von neuem einen Angriff auf die rote Hauptfigur. Dieser steht jetzt als einziger Fluchtweg nur das Feld a 10 offen. 35. Rot: H a 9—a 10

36. Blau: F a 4—a 9. Immer wieder findet Blau die Möglichkeit eines Angriffs auf die rote Hauptfigur, die nun von blauen Streitkräften vollständig eingeschlossen ist. Rot sieht keinen anderen Ausweg mehr, als die blaue Hauptfigur zu schlagen. Es folgt deshalb:

36. Rot: F f 6—f 1×Blau H f 1

37. Blau×Rot H a 10 Unentschieden!

Blau hat in dieser Partie ihre ursprünglich fast rettungslos verlorene Stellung durch gut durchdachtes Spiel von Zug zu Zug verbessern können. Man sieht daraus, daß mit Umsicht und wagemutigem Entschluß oft aus verloren scheinenden Stellungen noch ein „Unentschieden" herausgeholt werden kann, wenn man die vollen Einsatzmöglichkeiten jeder einzelnen Figur sorgfältig prüft.

VI. Endspiele,

durch Probleme erläutert

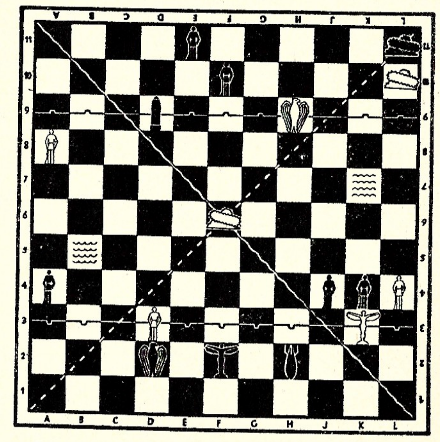
Als „Problem" bezeichnet man beim Wehrschach eine solche Aufgabe, deren Lösung in einer bestimmt angegebenen Zugzahl möglich ist. Problemstellung, Problemkomposition und die Lösung von Problemen werden dem vorgeschrittenen Wehrschachspieler für die Vertiefung seines Wissens und Könnens besonders da unerläßlich sein, wo ihm geeignete Gegner fehlen.

Einige Beispiele, durch Probleme erläutert, mögen hier als Beispiele folgen.

Endspiel Nr. 1

Nach aufregendem Kampfe, bei dem Rot außerordentlich geschwächt wurde, setzt Blau überraschend ihre Luftwaffe ein, um eine schnelle Entscheidung zu erzwingen. Blau gelingt der Luftangriff auf dem rechten Flügel, wo Rot entscheidend geschlagen wird.

Blau ist bei nebenstehender Stellung am Zuge:



Blau:	Rot:
I a 4, e 11, f 10, i 4, k 4	I a 8, d 3, l 4
H d 2	H h 9
P l 11	P f 6, l 10
A d 9	F k 3
F f 2, h 2	
(10 Figuren)	(7 Figuren)

1. Blau: F f 2—d 4. Rot muß seine bedrohte Infanterie d 3 aus der Stellung ziehen, weil es mit deren Einbuße die fünfte Erdwaffe und damit die Partie verlieren würde. Rot: I d 3—c 2

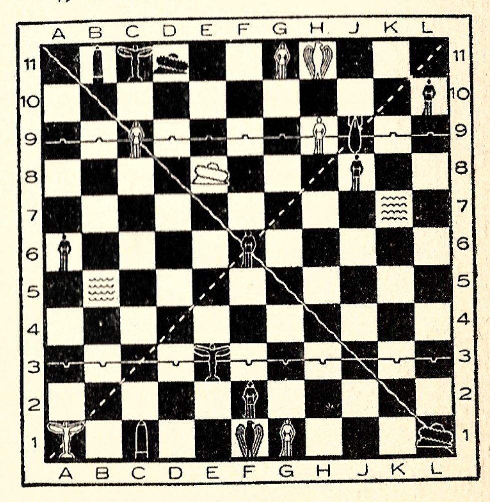
2. Blau: F d 4—i 9. Damit ist die rote Hauptfigur bedroht, weil sie sich in dem von Blau-Infanterie gut geleiteten Feuer der blauen Artillerie d 9 befindet. Somit ist Rot wiederum in einer Zwangslage und genötigt, seine Hauptfigur zurückzunehmen. Rot: H h 9—h 11

3. Blau: F i 9—l 9. Jetzt ist Rot verloren, weil P l 10 durch „Einschließung" bedroht ist, anderseits Inf. l 4 doppelt angegriffen wird. Gegen diese Bedrohungen gibt es keine Abwehr; eine der beiden Figuren geht verloren und damit auch die Partie, weil Rot dann nicht mehr über 5 Erdwaffen verfügt.

Dies ist ein typisches Beispiel für die Behandlung von Endspielen. Mit jedem ihrer Züge bedroht Blau eine rote Figur, so daß Rot stets zu Verteidigungszügen gezwungen wird.

Endspiel Nr. 2

Die blaue Partei ist mit überlegenen Kräften in das feindliche Aufmarschgebiet eingedrungen, sie sieht allerdings auch ihre eigene Hauptfigur stark bedroht. Durch geschicktes Operieren erzwingt die anziehende blaue Partei bei folgender Lage in vier Zügen den Sieg durch Besetzen des roten Aufmarschgebietes.



Blau:	Rot:
I a 6, f 2, f 6, i 8, l 10	I c 9, g 1, g 11, h 9
H f 1	H h 11
P d 11, l 1	P e 8
A b 11, c 1	F a 1
F c 11, e 3, i 9	
(13 Figuren)	(7 Figuren)

Erste Lösung:

1. Blau: F e 3—e 1. Blau schützt ihr bedrohtes Kraftzentrum durch ein Flugzeuggeschwader und macht zugleich ihrer Artillerie die Hauptstraße nach g 5 frei. Rot versucht nun eine Reihe von Gegenangriffen oder Wegsperren für die A c 1, z. B.
Rot: I h 9—h 8 oder P e 8—g 7
oder P e 8—e 5

2. Blau: A c 1—c 5. Die blaue Artillerie unterstützt den Angriff ihrer Panzerabteilung gegen die rote Infanterie c 9.
Rot: I c 9—c 8

3. Blau: A c 5—g 9. Die blaue Artillerie rückt jetzt in die rote Hauptstellung ein und verdrängt aus dieser die feindliche Infanterie.
Rot: I h 9 . . . beliebig

4. Blau: I i 8—k 9. Nunmehr besetzt Blau mit der fünften Erdwaffe das gegnerische Aufmarschgebiet und hat damit den Sieg errungen.

Zweite Lösung:

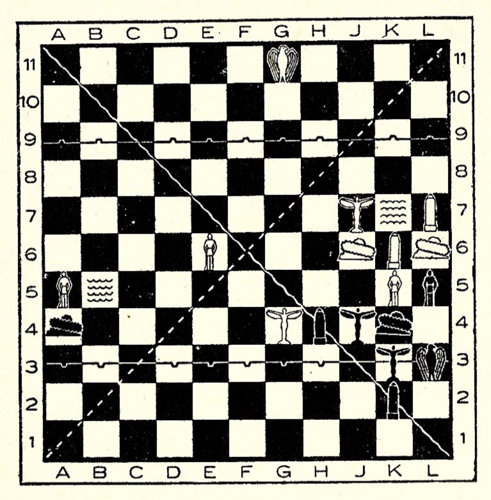
Blau:	Rot:
1. F e 3—e 1	1. H h 11—i 11 (bedroht F i 9)
2. A c 1—g 5	2. H i 11—l 9 (sperrt Blau A g 5—l 9)
3. I i 8—k 9 (bedroht H l 9)	3. H l 9—i 11

4. A g 5—l 9. Wiederum ist Blau mit der fünften Erdwaffe in das gegnerische Aufmarschgebiet eingerückt.

Endspiel Nr. 3

Auf dem linken Flügel und in der mittleren Front hat die blaue Partei die gegnerische Angriffswelle, wenn auch unter großen Opfern, aufreiben können. Es hat sich nunmehr auf dem rechten Flügel bei folgender Lage ein erbitterter Nahkampf entwickelt.

Rot zieht und siegt mit dem vierten Zuge.



Blau:	Rot:
I l 5	I a 5, e 6, k 5
H l 3	H g 11
P a 4, k 4	P i 6, l 6
A h 4, k 2	A k 6, l 7
F i 4, k 3	F g 4, i 7
(8 Figuren)	(10 Figuren)

Lösung:

1. Rot: F i 7—f 4. Mit einem Fliegergeschwader unterstützt Rot den Angriff seiner Infanterie a 5 auf die blaue Panzerabteilung a 4. Diese muß sich vom Feinde lösen.

Blau: P a 4—d 4 oder beliebig

2. Rot: A k 6—h 8. Rot greift nunmehr mit Unterstützung von P i 6 die feindliche Artillerie h 4 an und zwingt diese zum Weichen.

Blau: A h 4—h 3

3. Rot: I k 5—l 4. Durch diesen Stellungswechsel opfert Rot zwar eine Infanterieabteilung, es gewinnt aber dadurch weitere Angriffsmöglichkeiten. Es bedroht jetzt in Zusammenarbeit mit seiner Artillerie l 7 nicht nur das blaue Kraftzentrum, sondern gibt auch

seinen Panzerdivisionen i 6 und l 6 freie Schlagzugmöglichkeit gegen die blaue Panzerdivision P k 4.

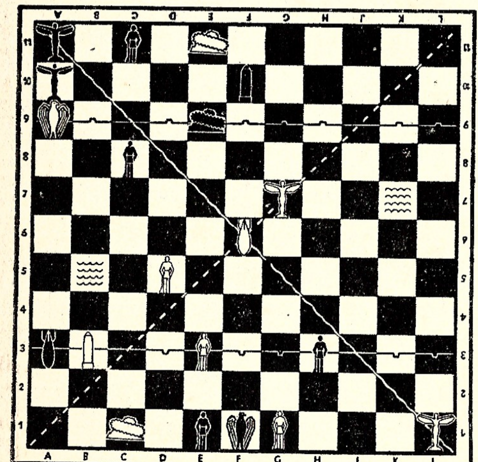
Blau: × Rot I l 4 (durch Wegnahme)

4. Rot: P i 6—k 4×Blau P k 4. Damit hat Rot die fünfte feindliche Erdwaffe geschlagen und den Gegner besiegt.

Falls nach 3. Rot: I k 5—l 4 Blau: P k 4—l 6×Rot P l 6, so folgt 4. Rot: I l 4—l 3×H l 3, und siegt Rot durch Vernichtung der blauen Hauptfigur.

Endspiel Nr. 4

Das Industriezentrum der blauen Partei ist durch dreifache Bedrohung – vom rechten Flügel sowohl als auch aus der mittleren Front – in großer Gefahr und hat kein Fluchtfeld mehr. Blau sieht auch kaum eine Möglichkeit für einen Schutz ihres Industriezentrums durch Artillerie oder Flieger; sie setzt deshalb alle Hoffnung auf einen Gegenangriff, um wenigstens ein „Unentschieden" zu erzwingen. Es gelingt ihr dies nach folgender Stellung mit dem vierten Zuge.



Blau:	Rot:
I c 8, c 11, e 1, h 3	I d 5, e 3, g 1
H f 1	H a 9
P e 9	P c 1, e 11
A f 10	A b 3
F a 3, a 10, a 11	F f 6, g 7, l 1
(10 Figuren)	(10 Figuren)

1. Blau: F a 3—a 8. In kühnem Entschluß schickt Blau ein Flugzeuggeschwader gegen das rote Kraftzentrum, dieses einschließend, vor. Die rote Hauptfigur muß diesem Druck weichen.

Rot: H a 9—c 9

2. Blau: F a 10—c 10. Mit ihrem Flugzeuggeschwader stößt Blau der roten Hauptfigur nach. Rot muß wiederum sein Kraftzentrum verlegen. Rot: H c 9—d 9

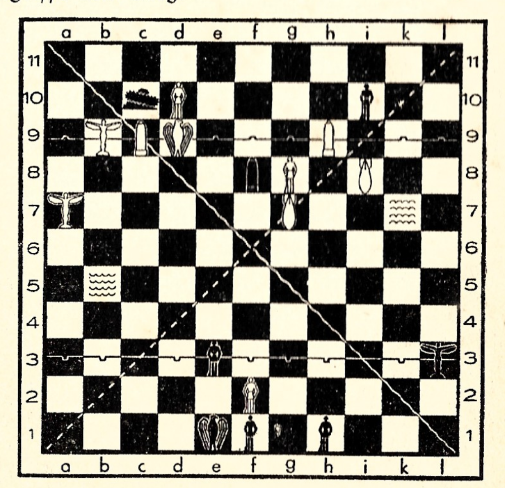
3. Blau: A f 10—e 10. Um ein weiteres Entweichen der roten Hauptfigur zu verhindern, verlegt ihr Blau den Weg. Die rote Hauptfigur ist jetzt ebenso eingekreist wie die blaue. Rot zertrümmert nunmehr das blaue Kraftzentrum. Rot: F f 6—f 1×Blau H f 1

4. Blau×Rot H d 9. Mit dem nach Abschnitt C der Spielregeln der blauen Partei noch zustehenden Zug hat diese durch Schlagen der gegnerischen Hauptfigur ebenfalls eine Entscheidung und damit ein „Unentschieden" erreicht.

Endspiel Nr. 5

Kampfszene aus dem Krieg in Spanien.

Nach hartem Kampf ist es der roten Führung infolge der mit Hilfe anderer Mächte erreichten Überlegenheit an Artillerie und Flugzeugen gelungen, den Gegner an einer Stelle der Front zurückzudrängen und selbst in eine beherrschende Stellung zu gelangen. In dieser kritischen, hierunter angegebenen Lage entschließt sich die nationalspanische Führung (Blau), die „Legion Condor" in den Kampf zu werfen. Durch deren Schneid wird nicht nur die drohende Niederlage abgewendet, sondern erzwingt Blau durch wiederholte wuchtige Angriffe den Sieg.



Blau:	Rot:
I e 3, f 1, h 1, i 10	I d 10, f 2, g 8
H e 1	H d 9
P c 10	A c 9, h 9
A f 8	F a 7, b 9, g 7, i 8
F l 3	
(8 Figuren)	(10 Figuren)

Lösung:

1. Blau: F l 3—g 3. Ein Fliegergeschwader der „Legion Condor" (Blau) treibt im Tiefflugangriff durch MG-Feuer die vorgedrungene rote Infanterie zurück. Rot: I f 2—g 2

2. Blau: F g 3—h 3. Die nationalen Fliegerverbände setzen erneut zu vernichtenden Tiefflugangriffen gegen die rote Infanterie an und werfen diese wiederum aus ihrer neuen Stellung. Rot: I g 2—f 3

3. Blau: F h 3—c 8. Nunmehr unternehmen blaue Bombengeschwader einen überraschenden Angriff auf die rote Hauptstellung. Der gerade die Flußübergänge benutzenden roten Artillerie gelingt es jedoch, auf dem jenseitigen Ufer Fuß zu fassen und sich dem Bombenangriff durch wirksames Flakfeuer zu entziehen. Rot: A c 9—b 8

4. Blau: F c 8—h 8. Die Kampffliegerverbände der „Legion Condor" stürzen sich ungeachtet aller Gefahren mitten ins Kampfgetümmel. Rot könnte jetzt die Condorverbände vernichten, aber die rote Artillerie b 8 (die fünfte rote Erdwaffe) ist ernstlich bedroht, so daß die rote Führung sich zunächst der Bekämpfung der angreifenden blauen Artillerie f 8 zuwenden muß. Rot: I g 8—f 8×Blau A f 8

5. Blau: F h 8—g 8. Diesem überraschenden Manöver von Blau ist Rot nicht mehr gewachsen. Da die roten Artilleriestellungen b 8 und h 9 durch die Angriffe des Bombers bedroht sind und nicht gleichzeitig gerettet werden können, versucht die rote Führung noch

zwei krampfhafte Gegenangriffe, um vielleicht ein „Unentschieden“ zu erreichen. Rot: F i 8—d 3

6. Blau: I e 3—d 2 Rot: I d 10—d 11

7. Blau: P c 10—b 8×Rot A b 8. Blau hat das große feindliche Munitionsdepot getroffen und damit durch Schlagen der fünften roten Erdwaffe gesiegt.

Falls die rote Infanterie im zweiten Zuge nach f 2 statt nach f 3 flieht, steht der roten Führung im 5. Zug nur der Gegenangriff F g 7—d 4 oder F a 7—d 4 zur Verfügung, der jedoch von Blau mit e 3—f 3 pariert werden würde. Rot ist auch dann im nächsten Zuge verloren. Auf Rot F g 7—f 6 folgt natürlich Blau I f 1—g 1 mit dem gleichen Ergebnis.

